

## PERFIL DE EGRESO

El Animador Digital y Multimedia es un profesional preparado para participar en proyectos de animación en cualquiera de sus etapas, según su área de interés como Animador 2D, Animador 3D, Animador de videojuegos o artista 3D. Su formación le permite enfrentar desafíos que requieren de soluciones técnicas con una mirada estética, aportando al desarrollo de la disciplina en las diferentes plataformas en las que la animación se encuentra presente.

Asimismo, el animador digital puede realizar su trabajo de manera independiente, a través del diseño y producción de sus propios proyectos o prestando servicios a distancia, tanto en Chile como el extranjero, desarrollando sus competencias de emprendimiento.

Se caracteriza por ser una persona íntegra, capaz de colaborar con equipos de trabajo para generar espacios de reflexión y aprendizaje de acuerdo con objetivos establecidos. Se desempeña en forma ética y se compromete con el desarrollo de los proyectos de los que forma parte.

### Competencias de Especialidad

- Realizar la carpeta de arte del proyecto de animación, considerando el concept art, diseño de personajes, fondos y props, referencias de las historias del arte y la animación, de acuerdo con los requerimientos de la dirección de arte y la visión del director.
- Desarrollar guiones a secuencia de imágenes, considerando ideas, aplicando lenguaje y narrativa audiovisual, para previsualizar la pieza audiovisual en el storyboard y animatic.
- Animar personajes, props y elementos gráficos, utilizando técnicas tradicionales, digitales 2D y 3D para cine, videojuegos y motion graphics, de acuerdo con las plataformas de exhibición.
- Elaborar proyectos de animación, considerando técnicas de animación tradicional y digital, los procesos de edición de video y post producción de audio, de acuerdo con los requerimientos del director.
- Modelar personajes, accesorios o cualquier elemento en 3D en un soporte digital, de acuerdo con la necesidad del proyecto.
- Realizar los procesos de texturización e iluminación para dar credibilidad a elementos modelados en 3D digital, de acuerdo con los requerimientos estéticos del proyecto.
- Realizar Motion Graphics, para diversas plataformas digitales, utilizando herramientas de diseño y arte, de acuerdo con los objetivos comunicacionales del proyecto.
- Realizar los procesos de composición, integración u otra etapa necesaria para la finalización del proyecto audiovisual, considerando soluciones técnicas y artísticas.

- Integrar equipos de trabajo demostrando habilidades de emprendimiento y una visión crítica, ética y de responsabilidad social en función del rol o cargo que el profesional ejerce en el campo laboral.

### **Competencias de Empleabilidad Sello - Valóricas**

- Utilizar las herramientas básicas de las ciencias para la representación de información, argumentación de resultados y resolución de problemas contextualizados, de acuerdo a los requerimientos del mundo laboral y académico (Nivel 1)
- Promover espacios de colaboración y trabajo en equipo en ambientes inter y multidisciplinares, que permitan resolver problemas, actuando con iniciativa, responsabilidad, capacidad de adaptación, orientación al servicio e innovación para el cumplimiento de exigencias y compromisos adquiridos.
- Comunicar en forma verbal y no verbal, utilizando estrategias de habilidades comunicativas para expresar aspectos del quehacer social, académico y profesional, según propiedades de la lengua española.
- Utilizar expresiones cotidianas destinadas a comunicarse de manera efectiva según lo descrito en el nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia.
- Demostrar un comportamiento ético y de responsabilidad social, respetuoso de la dignidad humana en las relaciones personales y en los diferentes ámbitos de acción laboral y profesional, reconociendo y promoviendo los valores universales declarados por la Institución.
- Desarrollar proyectos en los ámbitos de emprendimiento e innovación, de mejora operacional en un proceso productivo - servicio, o de enfoque social, según motivaciones, necesidades o requerimientos del ecosistema sectorial en el que se enmarque y de acuerdo al ámbito de acción e influencia de la disciplina.